

Korelasi Penggunaan Media dengan Kepuasan Menonton Program Acara *One Stop Football* Pada Siswa Sekolah Sepak Bola Gelora Muda Yogyakarta

FX Okta Indrawan Satriya / Drs. M. Antonius Birowo, MA., Ph. D

Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Jl. Babarsari No.6 Yogyakarta 55281

ABSTRAK

Sepak bola merupakan olahraga terpopuler nomor satu di dunia, hal ini terlihat dari perkembangan industri dalam olahraga ini. Club-club sepak bola di setiap Negara saling bersaing menjadi yang terbaik di negaranya, liga-liga di setiap Negara juga bersaing menjadi liga terbaik dan professional. Teknik dan skill permainan sepak bola semaiKn berkembang dalam sepak bola modern. Asesoris pendukung olahraga sepak bola juga semakin baik kualitasnya. Hal ini membuat orang-orang yang menggilai sepak bola ingin mengetahui update informasi terbaru mengenai dunia sepak bola. Indonesia mempunyai program *One Stop Football* yang konsisten hadir memenuhi dan menyajikan informasi-informasi seputar sepak bola dunia, mulai dari hasil pertandingan, goal terbaik, aksesoris, skill, teknik, transfer pemain hingga tips dan trik bermain sepak bola.

Variabel dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media (variabel X) dan Kepuasan Siswa Sekolah Sepak Bola Gelora Muda Yogyakarta (variabel Y). jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode survey. Alat pengumpulan data utamanya menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah 72 orang siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta yang berusia 14 sampai 25 tahun (tim senior). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposif sampling. Pengujian instrumen dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi dan regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa nilai korelasi variabel X dan

Y adalah 0,736. Hasil tersebut termasuk dalam kategori yang tinggi dan kuat. Setelah melakukan uji korelasi, kemudian dilakukan uji regresi linear sederhana.

Hasilnya penggunaan media memberikan pengaruh terhadap kepuasan menonton *One Stop Football* pada siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta sebesar 0,541 atau 54,1%. Sedangkan sisanya adalah 45,9% dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel penggunaan media. Dari analisis data tersebut diketahui bahwa kepuasannya penonton *One Stop Football* tidak hanya dapat ditinjau dari terpaaan menonton saja, tetapi juga dapat ditinjau dari indikator-indikator lainnya.

Kata kunci: Terpaaan Menonton, *One Stop Football*, Kepuasan Penonton

A. Latar Belakang

Dalam perkembangannya, media televisi terus berusaha menyajikan kreatifitas-kreatifitas dalam mengemas suatu program acara televisi. Mereka saling berlomba-lomba memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia yang haus akan informasi. Kebutuhan berita informasi dan hiburan akan terus bertambah seiring berjalannya waktu, dari mulai berita politik, sosial, hiburan hingga ekonomi dan olahraga.

Menjadi menarik ketika berbicara tentang berita olahraga, karena saat ini banyak media di Indonesia yang memiliki rubrik atau program acara yang mengulas tentang berita olahraga. Bahkan sepak bola yang merupakan olahraga nomor satu di dunia mempunyai rubrik atau program acara sendiri. Media yang mengulas tentang olahraga sepak bola menyajikan informasi-informasi update seputar sepak bola. Mulai dari hasil pertandingan liga-liga di dunia hingga rumor transfer pemain.

Sepak bola menjadi olahraga yang sangat digandrungi banyak orang di dunia. Hal ini membuat orang-orang ingin mengetahui informasi terbaru seputar sepak bola dunia. Media-media mulai merespon kebutuhan masyarakat akan informasi olahraga khususnya sepak bola. Di Indonesia banyak program acara berita yang menyajikan informasi seputar dunia sepak bola salah satunya adalah *One Stop Football* yang tayang setiap hari minggu di Trans 7.

One Stop Football merupakan program acara berita olahraga khususnya olahraga sepak bola. *One Stop Football* menyajikan beragam

informasi menarik dari dunia sepak bola internasional yang dikemas secara aktual. *One Stop Football* menghadirkan berbagai liputan menarik, mulai dari *highlight* dan prediksi pertandingan, *profile* bintang hingga rangkuman peristiwa unik dan menarik dari dunia lapangan hijau (http://tvguide.co.id/program_acara_rutin/one-stop-football-trans7, 23 Januari 2014).

Peneliti memilih program acara *One Stop Football* karena acara tersebut memiliki satu segmen yang menarik yaitu tips dan trik. Segmen yang mengulas tentang tips-tips dan trik-trik bermain sepak bola yang baik dan benar ini tidak dimiliki oleh program acara olahraga lainnya khususnya sepak bola. Segmen ini sangat menarik untuk memberi informasi dan pengetahuan kepada khlayak yang suka dengan olahraga sepak bola. Peneliti memilih sekolah sepak bola sebagai objek penelitian karena siswa sekolah sepak bola terjun langsung di bidang sepak bola. Sekolah sepak bola yang dipilih menjadi objek penelitian adalah sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta. Sekolah sepak bola ini banyak melahirkan pemain-pemain yang terjun dan berkarir di club sepak bola profesional. Sekolah sepak bola Gelora Muda juga memiliki banyak prestasi dari tingkat junior hingga dewasa. Penelitian ini difokuskan untuk meneliti korelasi penggunaan media dengan kepuasan menonton program acara *One Stop Football* pada siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta. Penggunaan media sebagai variabel independen, dan kepuasan siswa sepak bola Gelora Muda Yogyakarta sebagai variabel dependen.

B. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan penggunaan media dengan kepuasan menonton program acara *One Stop Football* pada siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta.

C. Hasil

Penelitian ini ingin melihat korelasi antara penggunaan media dengan kepuasan menonton program *One Stop Football* pada siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan siswa sekolah sepak bola (SSB) sebagai responden. Hal ini dilakukan karena peneliti ingin orang-orang yang menjadi responden adalah orang yang terjun langsung dalam bidang sepak bola, sesuai dengan isi dari program acara *One Stop Football* itu sendiri. Data di lapangan diperoleh dari hasil temuan analisis data

yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, terkait korelasi penggunaan media terhadap kepuasan menonton program acara *One Stop Football* pada siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta.

Terpaan dilihat peneliti sebagai salah satu bentuk keaktifan penggunaan media, seperti yang dijelaskan dalam Kriyantono. Terpaan media atau media *exposure* tidak hanya menyangkut apakah seseorang secara fisik cukup dekat dengan kehadiran media massa, akan tetapi apakah seseorang itu benar-benar terbuka terhadap pesan-pesan media massa tersebut. *Exposure* merupakan kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan media massa ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut yang terjadi pada individu atau kelompok (Kriyantono, 2009:207). Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh peneliti di lapangan. Berdasarkan hasil interval kelas terpaan menonton (lihat tabel 6.1) rata-rata siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta sering mengakses program *One Stop Football* dan mempunyai tingkat penggunaan media yang tinggi. Rata-rata interval menunjukkan 37 siswa SSB Gelora Muda Yogyakarta mempunyai tingkat penggunaan media yang tinggi dan 32 berada pada tingkat sangat tinggi. Sisanya sebanyak 3 siswa mempunyai tingkat terpaan pada kategori rendah. Artinya sebagian besar siswa SSB Gelora Muda Yogyakarta aktif dan cukup dekat dengan program *One Stop Football* serta mereka terbuka dengan berbagai informasi yang ditayangkan *One Stop Football*.

Dalam penggunaan media massa, siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta juga dipengaruhi oleh kebutuhan masing-masing individu dalam mendukung hobi sepak bola mereka. Kebutuhan-kebutuhan yang mendorong responden dalam mengkonsumsi *One Stop Football* yaitu kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, kebutuhan identitas personal, kebutuhan integrasi sosial, kebutuhan pelepasan ketegangan. Kebutuhan kognitif adalah kebutuhan yang berkaitan dengan usaha-usaha siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta dalam mencari informasi dan pengetahuan tentang dunia sepak bola. Kebutuhan ini dapat terpenuhi oleh adanya dorongan seperti keingintahuan pada diri khalayak. Selanjutnya adalah kebutuhan afektif, kebutuhan untuk memperkuat pengalaman yang bersifat keindahan, kesenangan dan emosional. Mencari kesenangan dan hiburan merupakan motivasi yang pada umumnya dapat dipenuhi oleh media. Kebutuhan ini berhubungan dengan usaha-usaha siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan.

Kebutuhan identitas personal, adalah kebutuhan akan identitas personal, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan usaha-usaha khalayak untuk memperkuat jati diri seseorang. Kebutuhan integrasi sosial Yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan usaha untuk memperkuat kepercayaan, kesetiaan, dan status pribadi. Kebutuhan seperti ini dapat diperoleh dari adanya keinginan setiap individu untuk meningkatkan harga diri. Terakhir kebutuhan pelepasan ketegangan, Yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan hasrat untuk melarikan diri dari kenyataan dan melepaskan ketegangan.

Model *Uses and gratification* menganggap khalayak secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Karena penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan psikologis, efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi. Teori *Uses and gratification* melihat khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan kebutuhan-kebutuhan tertentu. Media dianggap berusaha memenuhi kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, kebutuhan identitas personal, kebutuhan integrasi sosial dan kebutuhan pelepasan ketegangan. Jika kebutuhan khalayak tersebut terpenuhi, maka kebutuhan khalayak akan media juga terpenuhi. Dengan penggunaan media atas kebutuhan tertentu inilah yang akhirnya menimbulkan efek tertentu, yang salah satunya adalah kepuasan penonton.

Hasil dari penelitian di lapangan ditemukan bahwa siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta memiliki kebutuhan masing-masing dalam mengkonsumsi program acara *One Stop Football* Trans7. Berdasarkan hasil interval kelas kepuasan penonton (lihat tabel 6.2) rata-rata siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta puas dengan program *One Stop Football*. Rata-rata interval menunjukkan 36 siswa SSB Gelora Muda Yogyakarta mempunyai tingkat kepuasan yang tinggi dan 36 berada pada tingkat sangat tinggi. Artinya, kebutuhan-kebutuhan siswa SSB Gelora muda dalam menonton *One Stop Football* terpenuhi, dan mereka merasa puas setelah menonton *One Stop Football* Trans7

Setelah data diolah, diperoleh hasil nilai korelasi (R) antara variabel X dengan variabel Y adalah 0,736. Itu berarti hubungan variabel X dan variabel Y sebesar 0,736. Hasil tersebut jika dicocokkan dengan pedoman korelasi menurut Kriyantono (2009:171), sebesar 0,736 atau 73,6% hubungan variabel X dan Y termasuk dalam kategori tinggi atau kuat. Menurut Kriyantono,

semakin besar nilai variabel X maka semakin besar pula nilai variabel Y, atau sebaliknya semakin kecil nilai variabel X maka semakin kecil nilai variabel Y (Kriyantono, 2009:171). Hasil nilai variabel X dalam penelitian ini termasuk dalam kategori tinggi dan hasil nilai variabel Y dalam penelitian ini juga tinggi. Hal ini diperkuat dengan hasil pengukuran interval kelas pada tabel 6.1 dan 6.2 yang membuktikan bahwa sebagian besar nilai variabel X dan Y dalam kategori tinggi.

Setelah diperoleh nilai korelasi antara variabel X dan variabel Y, selanjutnya data diolah dengan analisis regresi sederhana menggunakan program SPSS. Hasilnya, terdapat pengaruh penggunaan media terhadap kepuasan menonton program acara *One Stop Football* pada siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta. Hal ini diperkuat dengan hasil nilai signifikansi variabel X dan Y berada di bawah 0,05 yaitu 0,00. Ditambah lagi dengan nilai R dalam penelitian ini (lihat tabel 8.1.1), pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan media terhadap kepuasan penonton siswa SSB Gelora Muda Yogyakarta sebesar 0,541 atau 54,1%. Artinya bahwa variabel X memberikan pengaruh terhadap variabel Y sebesar 54,1%. Sisanya sebesar 45,9% dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel X terpaan media.

Teori *Uses and Gratification* menganggap orang aktif memilih dan menggunakan media tertentu untuk memuaskan kebutuhan tertentu. Teori ini melihat media mempunyai pengaruh yang terbatas karena pengguna mampu memilih dan mengendalikan. Orang memiliki kesadaran diri, dan mereka mampu memahami dan menyatakan alasan mereka menggunakan media. Mereka melihat media sebagai salah satu cara untuk memuaskan kebutuhan yang mereka miliki (West and Turner, 2008:104)

Dari penjelasan teori tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan khalayak terhadap informasi akan mendorong timbulnya pencarian kepuasan terhadap media untuk memebuhi kebutuhan. Disini kemudian timbul suatu pola konsumsi media yang mengakibatkan terciptanya suatu kepuasan tertentu pada diri khalayak. Dalam penelitian ini, terbukti 54,1% penggunaan media mempengaruhi kepuasan menonton. Sedangkan sisanya sebanyak 45,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya diluar terpaan media. Dari hasil analisis ini dapat diketahui bahwa kepuasan penonton *One Stop Football* tidak hanya ditinjau dari terpaan media saja, melainkan ada faktor

lain diluar terpaan media yang bisa mempengaruhi kepuasan menonton *One Stop Football*.

D. Kesimpulan

Pada penelitian ini, korelasi penggunaan media dengan kepuasan menonton program acara *One Stop Football* pada siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta. Dapat disimpulkan bahwa antara penggunaan media dengan kepuasan penonton dapat dikatakan memiliki hubungan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hubungan korelasi variabelnya sebesar 0,736 yang berarti kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan dan kedua variabel tersebut menunjukkan hubungan dalam kategori yang kuat. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat korelasi antara menggunakan media dengan kepuasan menonton program acara *One Stop Football* pada siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta.

Penelitian ini juga menggunakan metode analisis data regresi linear sederhana. Dari hasil analisis regresi linear sederhana ini menunjukkan nilai yang positif yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Kemudian pada tabel *summary* dapat diketahui bahwa nilai pengaruh menggunakan media (variabel X) terhadap kepuasan penonton (variabel Y) sebesar 54,1%. Sedangkan sisanya adalah sebesar 45,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor atau variabel-variabel yang lain.

Dari analisis data di atas diketahui bahwa kepuasan penonton *One Stop Football* tidak hanya dapat ditinjau dari terpaan menontonnya saja, tetapi dapat juga ditinjau dari indikator-indikator lainnya di luar indikator terpaan.

E. Daftar Pustaka

Buku

- Ardianto, Elvinaro dan Erdinaya, Lukiati Komala. 2004. Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Simbiosis Rekatama Media : Bandung.
- Adrianto, Elvinaro Dan Erdinaya, Lukiati Komala. 2005. Komunikasi Suatu Pengantar. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Bungin, Burhan. 2005. Metode Penelitian Kuantitatif. Kencana Prenada Media Group : Jakarta
- Depkes RI, 2009. Profile Kesehatan Indonesia. Jakarta : Depkes RI.
- Effendy, Onong Uchjana. 1990. Dimensi-dimensi komunikasi. Penerbit Alumni : Bandung
- Hidayat, Deddy Nur. 2007. Pengantar Komunikasi Massa. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Kriyantono, Rachmat, 2006. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Kencana Prenada Media Group : Jakarta.
- Kriyantono, Rachmat, 2009. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Kencana Prenada Media Group : Jakarta.
- Lilweri, Alo. 1991. Memenuhi Peran Komunikasi Massa dalam Masyarakat. Citra Aditya Bakti : Bandung.
- Priyatno, Duwi. 2012. Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS. Andi Offset : Yogyakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2001. Metode Penelitian Komunikasi. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. Psikologi Komunikasi (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Singarimbun, Masri dan Softan Effendi. 2006. Metode Penelitian Survei. LP3ES : Jakarta.
- Sugiyono, 2006. Statistika Untuk Penelitian. Alfabeta : Bandung.

West, Richard dan Turner Lynn H. 2008. *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*, 3rd ed. Salemba Humanika : Jakarta

Yusup, Pawit M. 2008. *Ilmu Komunikasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*. PT Bumi Aksara : Jakarta.

Profile *One Stop Football*, 23 Januari 2014.
(http://tvguide.co.id/program_acara_rutin/one-stop-football-trans7).

